no.548
1997年 9/1
アミューズメント通信
SEPTEMBER 1, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18―2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

構想10年を経て、第3セクター方式の

倉敷チボリ開園

駅前の倉敷紡績跡地12ヘクタールに

岡山県や倉敷市などによる第三セクター方式のテーマパーク「倉敷チボリ公園」が、JR倉敷駅北側に七月十八日オープンした。

同園は構想十年を経てようやく開園の運びとなったもの。当初は岡山市が八八年ごろ、市制百周年記念事業として打ち出し、当時海外進出を考えていたデンマークのチボリ公園を誘致する計画を進めたが、九一年に同市議会の反対により撤退。しかしこれを県が受け継ぎ、ちょうど再開発の話が出ていた倉敷紡績跡地を利用することになり、倉敷市とともに第三セクターのチボリ・ジャパン㈱（河合昭社長）を設立したもの。

総事業費は四百七十四億円で、県が百八十五億円をかけて基盤整備や文化施設を、第三セクターが遊園施設を含む商業施設を担当。また県はそれ以外に五十五億円、倉敷市は百億円を第三セクターに融資し、県と市の負担が総事業費の七割を超えるという〝公設民営方式〟となっている。なお一方で、この多額の公金支出などを巡り住民団体が訴訟を起こしているという事実もある。

チボリ・ジャパン㈱では初年度入園者数三百万人、二年目以降二百万人、客単価五千三百円を見込み、十八年後に採算ベースに乗ると予想している。

園内は緑と花、水を中心に、遊園施設、アトラクション、文化施設などが配置され〝公園〟の要素を強調したテーマパークとなっている（施設の内容は本号8―9めんに掲載）。

上の写真はJR倉敷駅北口から見た「倉敷チボリ公園」の外観。駅前部分もチボリのイメージで統一されている

JR京都伊勢丹10Fに

「ジョイポリス」

入場料なしの「8号営業」で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は九月十一日にJR京都駅ビル「ジェイアール京都伊勢丹」十階にオープンする「京都ジョイポリス」（二千九百二十四平方㍍）の概要を七月二十四日発表した。セガ社ATPとしては国内七店目、〝ジョイポリス〟では関西初となる。

これまでのATPと大きく異なるのは入場無料で、それぞれ利用料が必要な点。従って風営「八号営業」の許可を得ることになり、年齢に応じた未成年者の夜間入場制限が行なわれる。

十種類のアトラクションは次のとおりで、うち七種類は初公開となり、このほかTVゲーム機など約百八十台の遊技設備が設けられる。①「セガツーリングカー・チャンピオンシップ・スペシャル」、②「バイクアスロン」、③「パワースレッド」、④「ダークライド「ロストセメタリー」」、⑤「ダークウォーク「マーダーロッジ」」、⑥「フォーチュンミュージアム」、⑦「アクアリーナ」、⑧「ファイブセンスガーデン」、⑨「ミステリーウォーク」、⑩「カートゥーン・ストリート」。

付帯施設として飲食店二店も加えている。全部で十四億円を投資し、初年度百十万人の入場者、十四億円の売上げを見込んでいる。

セガ社、「ハウス・オブ・ザ・デッド」で

「血の色」変更要請済み

JAMMA倫理委で指摘、スイッチで変更へ

セガ社のCGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」は、国内で千五百台を出荷するヒット作となっているが、ゾンビの出す血の色が赤いことがJAMMAの倫理委員会（金沢義秋委員長）で問題になり、セガ社は同ゲームの販売先に対し血の色を変えるよう文書で要請していることが分かった。

JAMMAの倫理委員会は、他の委員会と同様に非公開で、その内容は委員と事務局以外にほとんど知らされていない。高橋和治専務によると、同ゲームについては六月十日の会合でJAMMAの倫理基準に抵触するのではないかとの指摘があり、出席していたセガ社の小形武徳副社長はこれを認め、赤を緑にするなど対策を講じると答えて処理された。JAMMAとしては、問題化する前に解決したが、読売新聞が七月十八日にこれを報じ、蒸し返すことになってしまった。

セガ社によると、同ゲームでゾンビが出す血の色は四色設定されており、工場出荷段階では緑色になっている。ロケーション現場でオペレーターが画面を見ながら、血の色をスイッチで変更することができる。今回JAMMA倫理委員会での指摘を受け、七月一日以降販売先のディストリビューター、オペレーターに対し、「赤以外の色」に変更するよう文書で要請した。従ってこの問題は解決済みとしていただけに、読売新聞の記事に悪意を感じるとのこと。

ゲーム内容はフィクションで暴力行為など助長するものではないと考えられるが、リアルさを追求するあまりあえて問題になる表現を選ぶことに対し、慎重さが求められている。

セガ社「ハウス・オブ・ザ・デッド」

セガ社の中山社長ら

リース電子支援

資本参加し、経営権を握る

セガ社の中山隼雄社長は七月二十九日、㈱亜土電子工業（本社東京、金山和男社長）らとともにパソコン商社の㈱リース電子（本社東京、河本孝治社長）に資本参加すると発表した。株式の公開買い付け（TOB）を通じての資本参加で、買い付け終了後は中山氏が筆頭株主となる。

リース電子はNECの販売特約店として業績を伸ばし、九一年二月に株式を店頭公開したが、九五年三月期から三年連続赤字で経営が悪化していた。同社の河本社長と親族の保有する二百万九千株（発行済み株式の四一・五%）を放出、中山氏らがこれを引き取り経営の建て直しに乗り出すことになったもの。

公開買い付け期間は七月三十日から八月十九日までで、中山氏のほか、同氏の個人資産管理会社の㈱エヌエイチインターナショナル、同氏長男でセガ社の中山晴喜部長、亜土電子工業、同社の金山社長も参加。中山氏が一一・四%、中山氏関連だけで二八・五%の株式を取得し、事実上の経営権を握る。

ただし実務面では、中山氏が役員を兼任している亜土電子の金山社長に任せるとのこと。亜土電子についてはセガ社が二七%の株式を持っていたが、九五年三月にCSKに売却しており、CSKが亜土電子の筆頭株主になっている。

警察庁・生活環境課

課長に片桐裕氏

吉川前課長は長官官房付に

警察庁は七月三十日に人事異動を発表、うち生活安全局生活環境課の吉川幸夫課長が長官官房付に、沖縄県警の片桐裕本部長が警察庁・生活環境課長に八月六日付で就任することが明らかとなった。吉川氏は九五年八月以来二年間、生活環境課長を勤めた。

片桐　裕氏（かたぎり・ゆたか）　七五年東大法卒、警察庁採用。七八年佐賀県警警備課長、八二年広島県警公安課長、八六年長崎県警警務部長、九一年千葉県警警備部長、九二年同警務部長、九三年公安調査庁調査第一部第三課長、九五年八月から沖縄県警本部長、四十六歳。東京都出身。

（8月6日）警察庁・長官官房付（生活環境課長）吉川幸夫氏▽生活環境課長（沖縄県警本部長）片桐裕氏。

CESA、家庭用ソフトの「倫理規定」と規約制定

問題になる表現避けるためのガイドライン

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウエア協会（CESA、上月景正会長、正会員百二十八社）は七月十五日、家庭用およびパソコン用TVゲームソフト表現に関する「倫理規定」を制定した、と発表した。すでに会員に通知されており、自主規制として実施されている。

CESAは九五年十一月の任意団体としての発足当初から、この種の自主規制をめざしてきており、そのため倫理委員会（金沢義秋委員長）を設け、同委員会が検討を重ねてきた。「倫理規定」は同委員会（規定文中で「CESA倫」と略されている）が作成、CESA理事会の承認を得て制定された、と解されている。これは家庭用およびパソコン用TVゲームソフトを開発していく上で、その主なプレイヤーとなる青少年の健全な育成を図るとともに、開発メーカーの表現の自由を確保するため制定した、としている。

CESAによると「倫理規定」のほか、「コンピュータエンターテイメントソフトウェア倫理規約」が定められている。「規約」では、CESA会員が倫理規定に抵触する可能性があると判断した自社ゲームソフトについて、販売する前にCESA倫に審査依頼をするよう義務付けており、審査の結果不合格品との結論になった場合は販売禁止とする。また販売禁止となっているのに販売された場合、無審査販売品でCESA倫が審査し不合格品と判断した場合、その開発メーカーはCESAから除名されることになる。

「倫理規定」は家庭用およびパソコン用TVゲームソフトを開発していく際の表現方法に関する自主規制を実施していく上での基準とされ、主として「差別・名誉棄損」表現、健全化を阻害する表現、性的表現、「反社会的行為・暴力および犯罪」に関する表現のそれぞれにわたってガイドラインを示すものとなっている（以下参照）。

コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定

1 通則

(1) 本規定の適用や解釈にあたっては、それが表現行為に対して抑制的な効果をもちうるものであるため、慎重になされるものとする。

(2) 本規定の適用にあたっては、問題となる表現をそれのみ取り出して見るのではなく、全体の文脈の中で判断するものとする。

(3) 表現は常に社会的な価値観の変化とともに変化するものであり、本規定の適用や解釈にあたっては、そうした事情が考慮に入れられるものとする。

(4) 販売手法や宣伝手法の変化など、本規定が作成された当時とは異なる環境において本規定が適用される場合には、そうした変化についても考慮が払われるものとする。

(5) 本規定に照らして一見問題ありとされる表現であっても、そうした表現物が持つ対抗的価値観や芸術性を比較考慮のうえ、最終的な判断が下されるものとする。

(6) 本規定は隠しコマンドや裏技における表現、タイトル、パッケージ、広告、同梱される印刷物、販促物に対しても適用される。

(7) 本規定に定めがない場合であっても著しく社会通念に反するとCESA倫が判断する場合には、本規定に準じた扱いがなされうる。

2 基本理念

(1) あらゆる人種、民族、風俗、習慣、宗教、国民感情を尊重する。

(2) 民主主義の精神に反する思想は否定し、軍国主義、戦争などを正当化しない。

(3) 基本的人権を尊重し、特定の個人や団体の権利、自由を侵害するような表現はしない。

(4) 憲法、法律その他全ての法規を遵守し、これらに反する行為の表現は慎重を期し肯定的に表現をしない。

3 差別的表現および名誉棄損的表現

(1) 平等主義の精神を尊重し、人権、信条、性別、職業、宗教、境遇、心身的条件、生活状態などによる差別的表現をしない。

(2) 老人、幼児、身体障害者、精神障害者等の社会的に弱者に当たる人への差別的表現は抑制する。

(3) 個人、団体および集団の名誉、尊厳を重んじ、これらをみだりに誹謗、中傷してはならない。

4 教育にかかわる表現

(1) 人格形成途上にある青少年の、豊かな情操と健全な精神の育成を阻害しないように留意する。

(2) 教育者や未成年者についての表現は極力慎重にし、飲酒、喫煙等法律上未成年者に禁じられている行為その他非行行為を正当化したり助長したりしない。

5 性的表現

(1) 性行為・性行為にいたる過程をどのような手法を用いても表現してはならない。

(2) 実写・アニメーション表現にかかわらず性的感情を刺激するような裸体表現をしてはならない。

(3) たとえ、下着などの着衣の状態でも性的感情を刺激するような表現をしてはならない。

(4) その他青少年に対して著しく性的感情を刺激するような表現をしてはならない。

6 反社会的な行為、暴力および犯罪についての表現

(1) 殺人、傷害、暴力等の犯罪を刺激的に表現し又、これらの手口を示唆する表現を行ってはならない。

(2) 人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態を刺激的に表現してはならない。

(3) 麻薬、シンナー等の規制薬物の吸引、結婚や家庭生活を損なう不倫、不純異性交遊、売春等不健全な風俗を誘発助長する表現を行ってはならない。

(4) 動物を虐待する行為や自然環境を著しく破壊する行為を肯定的に扱わない。

(5) その他著しく粗暴性、残虐性若しくは犯罪を誘発助長する表現をしてはならない。

セタ、5月期決算 業務用大幅後退

家庭用ソフトなどが続伸

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）は七月十七日、九七年五月期決算を発表。大幅な増収増益となった（単独決算のみで連結決算はない）。

九七年五月期の売上高は前年比三〇・三%増の四十億八千八百万円、経常利益は三・七%減の五億六千二百万円、当期利益は二二・四%増の三億六百万円となった。

売上高構成比は、業務用が三億五千六百万円で八・七%、家庭用が三十三億四千八百万円で八一・九%、在宅医療等通信ネットワークシステム（心電図、血圧などのデータを医療機関に送信するシステム「うらら」に関する事業）が一億六千七百万円で四・一%、ロイヤリティ収入が二億千六百万円で五・三%、前年比では業務用が五四・〇%減、家庭用が六五・一%増、ネットワークシステムが一二八・七%増、ロイヤリティ収入が一一一・一%増。

前年まであった「ソフトウェア開発機器」（開発ツール）部門での売上高は、今回なかった。家庭用は「N64」用ソフト「最強羽生将棋」などが貢献した。業務用では車両の安全運転教育用シミュレーション映像発生装置が主な売上高となった。ロイヤリティ収入の主なものは、パチンコ特殊画像処理に伴う収入となっている。

経常減益は五月八日の店頭公開に伴う経費増によるもの。なお特別損失で和解金千四百万円を計上した。

九八年五月期の売上高は中間期で九億六千四百万円、通期で四十七億四千二百万円、経常利益は中間期でマイナス二億六千七百万円、通期で六億四千万円、当期利益は中間期でマイナス二億六千八百万円、通期で三億七千九百万円を予想している。

トーキンからは テレカ作成機も

「プリホンカード」自社運営

㈱トーキン（本社仙台、羽田祐一社長）は七月七日、自分だけのオリジナルテレホンカードを作成できる「プリホンカード」を開発、設置し、オリジナルテレカ販売を開始したことを明らかにした。顔写真入りカード作成機「カード工房オリカ」を九五年十一月から展開している㈱アイ・エム・エス（IMS、本社大阪、御影知美社長）との共同開発によるもので、キャビネットはIMSが供給する。

トーキンは産業用フェライト大手の上場会社で、とくにテレホンカード製造では国内最大のシェアを持っている。IMSと共同開発した「プリホンカード」は当面販売せず、ゲーム場、映画館などのレジャー施設のスペースを借りて設置、利益を歩合で分ける方式で九七年度四―五十台設置する予定。

「プリホンカード」はまだプリントしていない五十度数のテレカに、利用客の顔写真とフレームがプリントされるもので、名前、電話番号なども同時に書き込め、一回千円、約四十秒で出てくる。

七月八日からセガ社のゲーム場「池袋GIGO」で一号機を設置したところ、大きな反響を呼んだことから、本格的に展開する見通しとなった。ただし、プリントされるテレホンカード（百枚入りセット）は五万円もする上に現金扱いとなるため、プリント用の分割シールのようには扱えない、などの大きな違いがある。

トーキンでは当面約百二十種のフレームを用意しているが、人気ゲームやアニメキャラクター、人気タレントを組み合わせられるフレームも開発中としている。「プリホンカード」関連の売上高は九七年度で約七億円を見込んでいる。

プリホンカードのフレーム例

特許・実用新案 出願公告・公開

（7月12日～28日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。新法施行で特許の出願公告は廃止、付与異議申立制度に代わった。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

七月十六日＝「疑似弾軌跡映像装置及び同装置を用いた模擬銃」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2631906、2-152310。

七月二十三日＝「ホッパー装置」、サミー工業㈱（東京）、2632224、2-340779。「リーフ式表示機構の遮蔽装置」、㈱マルホン（東京）、2632504、6-252022。「競争遊戯装置」、㈱シグマ（東京）、2634066、63-217329。同、2634067、63-217330。「移動模型の駆動機構」、同、2634069、63-223848。「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2634465、1-214595。同、2634474、2-29893。

実用新案登録（旧）

七月十六日＝「娯楽用乗物設備」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、日本ムーグ㈱（神奈川）、2541382、2-102193。

特許出願公開

七月十五日＝「描画装置及び描画方法」、カシオ計算機㈱（東京）、9-182872。「遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、9-182873(請)。「操作方法及びゲーム装置」、同、9-182875。「テレビゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、9-182876(請)。「エアクッション遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、9-182877。

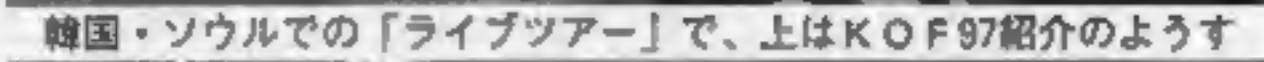
七月二十二日＝「遊技機及び遊技施設」、㈱竹屋（愛知）、9-187569。「景品取得ゲーム装置」、㈱エヌエムケイ（東京）、9-187570。「標的吸着用の矢」、㈱ナムコ（東京）、9-187571。「ぶらんこ式回転遊戯機」、大豊精機㈱（愛知）、9-187572。「仮想空間体験装置、画面用窓枠および映像システム」、㈲創造庵（長野）、9-187573。「模擬波の形成装置」、日本鋼管㈱（東京）、9-187574。

SNKがソウルなど5都市で アジアライブツアー97

「ハイパーネオジオ64」の披露兼ねたイベント

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は七月上旬の大阪、東京でのプライベートショーに引き続き、七月下旬から十月にかけて東南アジア五都市で「アジアライブツアー97」を実施。韓国では二日間で一万千四十人の一般プレイヤーたちで盛り上がった。

SNKでは国内で過去四回実施している、一般プレイヤー対象のイベントを「ライブツアー」としており、今回「ハイパーネオジオ64」を発表したのを機に、「ネオジオ」ゲームファンの多い東南アジア地区に拡大することを決めたもの。一般プレイヤー向けに宣伝、参加を募る方式で、基本的にはプレイヤー向けイベントだが、取扱い業者らも集まる。

初の「アジアライブツアー」は、七月十九―二十日に韓国・ソウル、二十七日に香港で開かれており、八月二十三日にシンガポール、九月七日にインドネシアのジャカルタ、十月（日程未定）に中国・上海で開かれる予定。いずれも新ゲームの披露、フリープレイ提供を内容とするもので、東南アジアでの知名度をさらに高め、市場拡大を図るとしている。

韓国ではソウル市内のフレアビル（十階）のイベントホール（約二千七百平方㍍）に「ハイパーネオジオ64」の「サムライスピリッツ」（韓国名「覇王伝説64」）、「ラウンドトリップRV」（韓国名「ロードエッジ」）、ネオジオシリーズの「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」、アップライト「ウルトラ電流イライラ棒」（ザウルス開発）、そして「ネオプリント」（各国対応バージョンのフレーム）を設けた。初日六千二十人、二日目五千二十人が入場し楽しんだ。

香港では九龍地区の国際貿易センターで同様に開催、千九百八十人が詰めかけた。この種の試みは日本のゲーム機メーカーでは初めてとなる。

韓国・ソウルでの「ライブツアー」で、上はKOF97紹介のようす

タイトー新作展 AM自販機紹介

システム手帳用「写してちょ！」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は七月十四日に本社で、十五日に大阪・守口の同社大阪ビルで、十六日に福岡市内の福岡営業所でそれぞれプライベートショーを開き、AM自販機「写してちょ！」を披露した。三会場合わせて百社二百人のオペレーターら関係業者が参集した。

同機は女子高生を中心に人気を集めているミニ六穴バインダー式システム手帳用のリーフに、顔写真をプリントして払い出すもの。顔写真を一カット撮影する「ステーショナリーモード」と四カット撮影する「コミックモード」があり、いずれかを選択。

「ステーショナリーモード」は、リーフの上部約三分の一に顔写真が入り、下部がメモ帳、住所録、カレンダー（週間または月間）のうち選択したものをプリント。写真フレームは二十七種類。

「コミックモード」はあらかじめ設定された四コマ漫画の絵が入る部分に顔写真を合成する。漫画は一人、カップル、友人、グループに合わせた内容の四タイプがあり、各タイプ八種類の計三十二種類の漫画フレームから選択。一コマずつ順に漫画に合わせた表情で顔写真を撮影していき、四コマ漫画を完成させる。

プリントはインクジェット式プリンターによるカラー印刷で、A5サイズ専用紙一枚に同じものが二つ（六つの穴付きリーフ二枚がミシン目で切り離せるようになっている）付いて払い出される。専用紙は七十枚収納できる。フレームは定期的にバージョンアップしていく予定。

同社では同機について「シール、スタンプに続く写真遊びの第三のウェーブとなることをめざして開発したもの。OP価格百万円以下で九月発売を予定している。また専用紙はインクとのセットで、シールなどよりも低価格で提供できる」としている。

タイトー新作展（東京）で、上は「写してちょ！」のプリントリーフ

シグマ、新作展 ビンゴ多人数用

SCロケ向けメダルゲーム機も

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は、七月十一日に大阪・難波の同社ロケ「ロンゴロンゴ・イン・よしもと」で、十六日に本社ショールームでそれぞれプライベートショーを開き、メダルゲーム機の新作五機種を披露した。

これは夏シーズンに向けての新作を中心に紹介したもので、大阪会場に約百人、東京会場に二百六十人のオペレーターら関係業者が参集した。発表されたメダルゲーム機は次のとおり。

「クリスタル・ビンゴ」＝十人用。ビンゴゲームの多人数用としては同社初のもの。中央から打ち出されたボールがスパイラルコースを通過し、入った穴の数字でゲームを進める。カード六枚を使う"マルチ"、計二十ラインに三つ以上並べる"ライン"、同色ゾーン内に三つ以上入れる"エリア"の三種類のビンゴが楽しめる。OP価格九百八十万円で七月上旬発売。

以下は一人用でSCロケ向けとして開発。「みんなあつまれ！ドッジヒーロー」＝ドッジボールをモチーフに、ボタンでボールを投げてTV画面内の子どもキャラに当てれば、メダルが払い出される。

「いたずらだいすき！スシマルくん」＝TV画面上で八人のキャラのうち、だれが大量のワサビを入れたすしを食べたかを当てるもの。以上二機種はいずれもOP価格二十七万八千円で八月上旬発売。

「ゲゲゲの鬼太郎・妖怪スロット」＝バンプレスト製、参考出品。キャラの絵柄を揃えるTVスロットマシン。「めだるでじゃんけん・グチョッパ」＝参考出品。プッシャーゲームで、メダルが特定部分を通過するとじゃんけんゲームができるもの。

このほかAM自販機「スタンプファン」を参考出品。これはビデオシステム製で、シグマが総発売元となるもので、写真スタンプを作成する。顔写真を撮影後、スタンプ払い出しまで約十秒と短時間なのが特徴。またスタンプも一個百二十―百三十円と低価格に設定する予定。価格未定で八月発売。

なおシグマは今回の発表会と併せて「店舗運営講習会」を両会場で開催した。これは同社初の試みとして企画したもので、同社営業企画部の伊藤真グループリーダーが講師となり、メダルゲーム場の運営ノウハウを中心に約一時間説明した。これに大阪会場約三十名、東京会場約七十名が参加した。同社では「好評だったので、今後も製品発表会とともに開催していきたい」としている。

シグマ新作展（東京）で、下は「店舗運営講習会」のようす

京セラマルチとタイトー 電子メール追加

「メディアボックス」用サービス

㈱京セラマルチメディアコーポレーション（本社東京、山本貞雄社長）とタイトーは八月四日、マルチメディア端末「メディアボックス」（「X155」）での新サービスとして電子メールサービスを開始することになった。

これはパソコンなどの機器を使わず、またプロバイダなどとの接続も必要とせず、電話回線を使う「メディアボックス」の使用環境をそのまま利用して、インターネット上の電子メール利用を実現するもの。電子メール専用ブラウザを使ってメールアドレスを取得、登録すれば（一日間かかる）送受信ができるようになる。

ただし「メディアボックス」での電子メール送受信にはいくつかの制約があり、送信メッセージはかな、アルファベット五百文字以内で漢字は使えない（漢字の受信はできる）。一回当たり受信時間は約二―五分間。電子メール利用料は完全従量制で、一分間十円となっている。

埼玉県協が総会開き

協組解散し任意団体に

大手OP加入のため、新会長に新井氏選任

埼玉アミューズメント施設営業者協会㈿（事務局川越市、佐藤信理事長、組合員十五社）は七月十四日、群馬・伊香保温泉のホテルニュー伊香保で解散総会を開き、精算事務を残し事実上解散した。これに伴い新たに任意団体として同名協会を発足させ、新協会の正副会長を選任した。同総会には委任四を含む組合員全員と賛助会員七社が出席した。

同総会ではまず平成八年度事業報告案、決算案が異議なく承認された。決算では共同購入、同組合運営ロケ（同ホテルに八七年六月設置）などによる当期利益約四十四万円と、前期繰越金約九十六万円を合わせ計百四十万円の次期繰越金を計上している。

続いて佐藤理事長が、「当組合は十二年前に発足したが、現在では業界が大きく様変わりし、組合としてのメリットが薄れてしまった。またAOUでは組合員数の増加を求めているが、中小企業等協同組合法により大手のオペレーターや資本金が一定額を超える県内の業者などは加入できないため、賛助会員として扱っており、組合員増員はこれ以上は無理というのが実情だ。しかしこの状態は好ましくないため、六月に緊急理事会を開き検討した結果、組合を解散し新たに任意団体として再出発し、会員拡充の方向へ進めていくのが望ましいということになった」と述べ、組合法に基づき総会の議決による解散を提案、承認された。

精算人に佐藤理事長が指名され、同理事長は「組合員には出資金と配当金を戻し、二十三社で発足する予定の新協会へ会費二年分（年会費三万円）の百三十八万円を拠出したい」と語った。

新協会の名称は「埼玉県アミューズメント施設営業者協会」とし、新協会の正副会長だけを先に選任し、そのほかの役員および定款などは近日中に決めて正式に設立すること、改めてAOUに加入する手続きを進めることを了承した。新会長に新井一夫氏（㈱エーディーケイ）、副会長に佐藤信氏（㈲佐藤無線電機音響研究所）、有賀巖氏（㈲クラール電子）がそれぞれ選任された。

なお組合設立以来、理事長を務めてきた佐藤氏には、感謝を込めて記念品を贈ることになった。

この後、出席メーカー五社が新製品動向について説明した。

埼玉県協の解散総会で、上の写真は（左から）新井、佐藤、有賀の３氏

東日本遊園地協会が

JCF事業に

1500円で乗り放題の会員制

東日本遊園地協会（事務局㈱トーゴ本社内、坂本洋一理事長）は七月二十一日、日本コースター・ファンクラブ（JCFC）を発足させるとともに、JCF事務局を浅草花やしき内に開設した。八月一日には各遊園地で会員募集を開始した。

ローラーコースターについては国際協会であるIAAPAが、九六年を「国際的なローラーコースターの年」と決め、世界各地でイベントを繰り広げた。今回、東日本遊園地協会がJCFCを設けたのも、こうした動きと多少関係がある。

米国ではローラーコースターの熱心な利用客が七八年に設立、今や十五ヵ国に四千八百人の会員を持つファンクラブ、ACE（アメリカン・コースター・エンジュージアスト、事務局シカゴ）があり、IAAPAとも協力関係を保ちながらさまざまな事業活動を続けているが、日本にはこうした自発的なファンクラブはない。

そこで東日本遊園地協会では、同協会の事業活動として傘下の十二遊園地の協力を得て、JCFCを発足させることになったもの。JCFCの実行委員長は、㈱東武レジャー企画の大森章弘社長が務めることになった。

JCFCの会費は一年間千円。実施している遊園地で会員証を呈示すれば千五百円で入園でき、そこのローラーコースターが乗り放題となる。まず一次会員として千二百人を先着順で募集する。

JCFCの特典を実施し、入会を募集している遊園地とローラーコースターなど特典を適用する遊園施設の名称は次のとおりで、将来はさらに増やすべく全国各地の遊園地にも参加を呼びかけるとしている。

後楽園ゆうえんち＝2WAYジェットスター、ジオパニック、浅草花やしき＝ローラーコースター、スペースショット、東武動物公園＝マウントロッキーコースター、クレージーマウス、としまえん＝ローラーコースター・サイクロン、コークスクリュー、シャトルループ、フラワーエンジン、よみうりランド＝バンデット、ホワイトキャニオン、ループコースター、SLコースター、東京サマーランド＝フリーフォール、はやぶさ、トルネード、向ケ丘遊園＝アドベンチャーコースター、ローラーコースター・ディオス、西武園ゆうえんち＝ループスクリューコースター、多摩テック＝カナディアンジェットライダー、UFO、ガリオン、富士急ハイランド＝キングオブコースターFUJIYAMA、シューティングコースターZOLA、ダブルループコースター、日本ランド＝ダイビングコースター、御殿場ファミリーランド＝ダンガイ、SLコースター、ガンビット。

姫路セントラルパークに

新施設オープン

ナムコがアトラクション追加

ナムコは遊園地「姫路セントラルパーク」に今年三月、五つのアトラクションとゲーム場を開設したが、さらに新規アトラクション「グリーズ・マンション・コメディーツアー」を導入、七月十九日にオープンした。

ナムコは他社経営のテーマパークや遊園地向けに、自社開発のアトラクションを開設するなどアトラクション開発事業を開始しており、姫路セントラルパークでの開設がその初めての実施例となっていた。今回さらに新規アトラクションを追加することにより、この事業を拡大することになる。

「グリーズ・マンション・コメディーツアー」は、ゲーム場「サイバーステーション」のあるAスタジオ内に設けられたダークウォーク型アトラクション（約二百平方㍍）。来場者がユニークな怪物の住むマンションを散策し、最後に思い出の写真シールを受けとる、というだれでも気楽に楽しめる内容で、一回五分、利用料六百円。一度に最大三十二人が利用できる。㈱アスメックスが企画監修し、㈱丹青社が開発、内装、演出、設計、施工を担当した。

「グリーズ・マンション・コメディーツアー」の最終場面から写真を渡す「べべ」

ワンダーエッグ2で

ゾンビもの2種

大槻ケンヂがキャラクターに

ナムコは「ワンダーエッグ2」（東京・二子玉川）で今夏、大槻ケンヂをメインキャラクターに起用し、「大槻ケンヂのゾンビナイト・フィーバー」（七月十九日―九月十五日）を開催するとともに、ゾンビ・ホラーアトラクション二種を七月十九日にオープンした。

大槻ケンヂは「ワンダーエッグ2」が気に入っているロックアーチストで、今回ゾンビと人間の愛をテーマにした「トゥルーロマンス」を作曲した。ナムコではこの曲を同園のテーマ曲として採用、さまざまなイベントに活躍してもらうことになったもの。

ゾンビ・ホラーアトラクション二種は、ライド型「ゾンビの棺桶」と、立体音響型「ホテル殺人館・ゾンビの花嫁」。前者は十三台のライドを用意しており、一回約四分間。利用料五百円。後者は一回五―十分間。利用料五百円。

ネオジオワールドに

ホラーなど2種

ボウリング場に音響プログラム

SNKはテーマパーク「ネオジオワールド」（茨城県土浦市）にアトラクション二種を追加、八月三日から利用できるようにした。また同社系ボウリング場に昨年照明システム「コズミックボウル」を導入したのに続き、七月から音響プログラム「ネオジオ・ハイパーステーション」を導入した。

「ネオジオワールド」内のアトラクションは、ウォークスルー型立体ホラーの「ザ・ウォーク」と、サイキックシアター「ミスター・マリックの館」で、前者は3Dゴーグルを装着して進んでいくもの。映像製作はフラットアース社。約五分間で利用料六百円。後者は3D映像、3D音響のほか特殊効果を使ってマジックの世界を実現するもの。㈱フェアリーとシステムアルティスタ㈱が企画、開発した。約十分間で利用料五百円。

ボウリング場に導入する「ネオジオ・ハイパーステーション」は、エイベックスグループの音楽コンテンツを導入したもので、これにイベント情報などを加えた番組構成で流される。ネオジオワールド「ネオジオボウル金沢八景」、FC店「マンボウ金沢店」に導入ずみで、年内に五十店に導入する予定。

「ネオジオワールド」に設けられた「ザ・ウォーク」の一場面から

SNKが島田紳助の
ラリー参加支援
「チームマンダラSNK」で

SNKはこのほど、島田紳助がチームオーナーとなっているラリーチーム「チームマンダラ」のメインスポンサーとなったことを明らかにした。同チームは八月九―十六日、マレーシアで開催される「第二回エイシアンラリー」に「チームマンダラSNK」として参加する。

「エイシアンラリー」はマレー半島の一周約三千キロを走破するというアジア初の本格的クロスカントリーラリーとして九六年八月に初めて開催。二〇〇〇年まで五回開かれる予定。「チームマンダラ」は昨年、参加七十台のうち総合五位の好成績を収めた。

二回目の今年「チームマンダラSNK」は、4WDの三菱パジェロで挑戦する。監督は掛布雅之、ドライバーは土建屋よしゆき、ナビゲーターは長原成樹など。SNKが島田紳助関連チームのスポンサーとなるのは九五年まで三年間、鈴鹿八耐ロードレースに参加した「チームシンスケ」以来となる。

写真は「チームマンダラSNK」として走る三菱パジェロ

USJに専門的な
役員が米英から
第三者割当で30億円増資

㈱ユー・エス・ジェイ（USJ、本社大阪、土崎敏夫社長）は七月十四日開催の臨時株主総会を通じて、第三者割当増資により資本金を三十億円増やし百億円にするとともに、米国のユニバーサルスタジオ社などから四人新たに取締役に選任した。

第三者割当増資では、ユニバーサルスタジオ社の日本での投資会社、USEJICが十三億六千万円、英国ランクグループ社の持株会社、ランクホールディング社が十億円、その他が六億四千万円それぞれ出資した。うちランクグループ社は、ユニバーサルスタジオ社と合弁で「ユニバーサルスタジオ・フロリダ」（オーランド）を運営していることが知られている。

新役員四名の内わけは次のとおり。①ユニバーサルスタジオ・ハリウッド社のボブ・ゴールト社長兼CEO（五十三歳）は、USJで当初非常勤取締役だが、今秋から副社長（兼COO）に就任する予定。②ユニバーサルスタジオ社のレクレーショングループ運営担当のマイケル・クロス上級副社長（五十五歳）は、USJの運営担当取締役（ゼネラルマネージャー）に就任。同氏は米国のテーマパーク運営で三十年もの経歴を持つベテランとして知られている。③ランクグループ社テーマパーク事業担当のスティーブン・グッドウィン上級副社長（二十九歳）は、USJの非常勤取締役を兼任。④ランクグループ社の駐日代表、岡博志氏（四十八歳）は、USJの財務担当取締役に就任した。

コナミ「チルコポルト」
茶屋町店を開業
大阪・梅田の人気ゾーンに

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は七月十二日、同社で六店目となる直営ゲーム場「チルコポルト茶屋町店」をオープンした。大阪・梅田でも茶屋町周辺は若者層の人気スポットとなっており、とくに梅田ロフト前という立地から好調にスタートした。

「チルコポルト茶屋町店」は二階建てで、各フロア約三百三十平方㍍。一階はドライブゲーム機など完成品タイプのTVゲーム機、「ときめきメモリアル」コーナー、プライズマシンなど約八十台。二階はTVゲーム機約七十台とメダルゲームコーナー（約四十台）となっている。風営許可店。営業時間は午前十時から午後十一時まで。

投資額は明らかにしていないが、初年度売上高の目標は五億円。

写真はコナミの「チルコポルト茶屋町店」の外観

論潮
情報の開示

新風営法で「八号営業」が新たに風俗営業となったことに関して、人によって見方の異なるのは当然として、「八号営業」が永久に風俗営業の枠から脱け出ることはあるまいと考える傾向が強いのは困ったことである。確かに日本の法制度は欠陥が多く、また立法府たる国会も憲法が掲げる崇高な目的を必らずしも満たしていない（議員立法が圧倒的に少なく、法案のほとんどは議論されることがなく、形式的審査に終始している）と言える。

営業を規制されている風俗営業者側から正面切って風営法の欠陥を指摘することは困難であり、問題点を研究し解決方法を示すという機関も少ないとなれば、行政府に含まれている警察庁の意向によって左右されるしかなく、また警察庁は「八号営業」を風俗営業から外せないことを、遊技機賭博の未然防止、少年のたまり場化防止の二点を掲げて明言している。従って業者側はこれら二点を現実に沿ってクリアしていく道を探らなければ永久に規制されることになる。

しかし、遊技機賭博にしろ少年のたまり場にしろ、何が問題になっているかが業者側に伝わっておらなければ、業者側にしろ改善の道は閉ざされたままになる。前者については「カジノバー」が強調されるが、業者側はそれを部外者と見ており、後者については「少年の喫煙」を理由にした補導が強調されるが、営業との関連が説明されていないので、納得していない。

もっと説得力のある説明はないものか。例えば遊技機賭博の例ではどういう遊技設備をどう使用して犯行に至ったのか（メダルゲームかクレジットゲームかなど具体的に）。少年のたまり場の例では、たばこを所持していた少年がゲーム場に入ったところを補導した場合も多いと見られるので、原因、経過を含めたデータの開示が必要とされる。善良な業者がその営業について不当な規制を受けているとしたら、そういう規制は撤廃されなければおかしいのである。

人事異動

タイトー（8月1日）総務部長、高橋勝巳氏。

事務所移転

富士電子工業㈱＝千葉県市川市鬼高四丁目八の十四、☎（047）379―0222、清野昌三社長。同社・商品センター＝千葉県船橋市本中山五丁目十一の十五、☎（047）332―0800。

JR倉敷駅の北口に隣接した

緑と花中心のテーマパーク「倉敷チボリ公園」オープン

遊園施設、AM機もすべてチボリ・ジャパン直営

デンマークのチボリ公園との提携によるテーマパーク「倉敷チボリ公園」が、JR倉敷駅前に七月十八日オープンした。

これは構想十年を経て第三セクターのチボリ・ジャパン㈱(本社倉敷市、河合昭社長)により、総事業費四百七十四億円をかけてようやく開園したもの。デンマークのチボリ公園のデザインやノウハウを基に日本的な感性を加えたもので、基本コンセプトは緑と花、湖に囲まれた"公園"であり、遊園施設やAM機などはその付帯機能と位置づけている。

同社では、「あらゆる年代層の人々の好みに対応できるよう多様な楽しみを提供することを基本理念としており、アミューズメントの要素を備えた新しい"都市型公園施設"となっている。実際、入園者の半数は遊園施設やアトラクションを利用せず、散歩や食事をするなどくつろいだ時間を過ごしており、当園の狙いどおり推移している」としている。入園者数は開園五日目で十万人を突破し、その後も一日一—四万人が訪れ七月末現在で二十万人となり、順調な滑り出しを見せている。初年度は入園者数二百万人、客単価五千三百円、売上高百六億円を見込んでいる。

敷地面積は十二万平方㍍あり、遊園施設・アトラクション十六施設、AM機コーナー二ヵ所、物販二十四施設、飲食二十施設、文化教養六施設を設置。なお敷地全体のうち六七%が樹木(五万本)、花(二百五十種六十万株)、アンデルセンの像や童話にちなんだ多数の彫刻などで占められ、八%が湖や水路となっている。また園内にはデンマークの街並の"オールドコペンハーゲン"と"コロニーガーデン"、英国の古い街並"バックアレー"の三つの街並ゾーンもある。

遊園施設・アトラクションはすべて同園の買取り(計八億円)で、その主な内容は次のとおり。

「チボリバルーン」=大観覧車。デンマークのチボリ公園にある「バルーンゴンドラ」をアレンジしたデザインで、各ゴンドラ上部にカラフルな風船を取り付けたもの。定員九十六名。八分三十秒で一回転。利用料金五百円。「キャンリーデ」=回転舞台の円周上に連なる二人乗りの乗物が、ウェーブ状に前後に疾走し、途中で乗物全体をテントが覆うというもの。定員四十名。利用料金三百円。「ヘルファイター」=二人乗りバンパーカーに乗り、備え付けのバズーカ砲でボールを発射し他のバンパーカーの的に当て得点を競うもの。十台で運営。利用料金五百円。「レイクボート」=園内最大の湖"チボリ湖"に設置された足こぎ式ペダルボート。二—四人乗りで数タイプある。利用料金三百円。以上四施設はすべてサノヤス・ヒシノ明昌製。

「オーディンエクスプレス」=ローラーコースター。コース全長八百二十八㍍で、建物や岩山の中なども走行。定員二十名の車両を二編成で運転。最高時速五十五㌔㍍。所要時間三分。利用料金五百円。「フラーナングフォール」=急流滑り。五人乗りボートが約三百三十㍍の水路を走る。途中らせん状や岩山の中、アップダウンなどのコースを進み、高さ十㍍の急流を滑り落ちる。所要時間三分二十秒。利用料金五百円。以上二施設は北欧神話から名付けたもので、途中で両施設のコースがすれ違う個所もある。いずれも三精輸送機製。

「チボリグライダー」=ハンググライダーをモチーフにした日本初登場の機種。四本のアーム先端で各五台のハンググライダー型乗物(一台二人乗り)が回転するとともに、アームもアップダウンを繰り返して回転するため、乱気流の中を飛行するようなスリル感がある。作動時間二分。利用料金三百円。「スカイウェーブ」=定員四十八名の大型空中ブランコ。利用料金三百円。以上二機種はいずれも阪和興業が納入。

「ロイヤルティーカップ」=デンマークの高級陶器をモチーフにしたティーカップ。巨大なティーポットの周りを四人乗りカップ十四台が回転。作動時間二分。利用料金三百円。「アニマルカルーセル」=馬のほかパンダやウサギ、ネコなど多くの動物を配したメリーゴーランド。定員二十四名。作動時間二分。利用料金三百円。「サウスシーウェーブ」=二人乗り二十台の乗物が高速回転し遠心力で外側へ振り上げられるスリルライド。

(9めん下だんに続く)

上は「倉敷チボリ公園」の空から見た全体写真で下部中央がJR倉敷駅北出口、左は大観覧車「チボリバルーン」で下の写真は気球をイメージした装飾を上部に取り付けたゴンドラのようす

上はハンググライダーがテーマの日本初登場「チボリグライダー」、下は巨大なティーポットを中心に回転する「ロイヤルティーカップ」

左の写真は「オーディンエクスプレス」で上は発車直後のコースター車両のようす

左の写真は急流滑り「フラーナングフォール」。岩山の内部や橋の上などの水路を進む

トーゴのメガコースター「四次元」など新設

「浜名湖パルパル」大幅リニューアル

カプコン運営ロケ「プラサカプコン」も

「浜名湖ゆうえんちパルパル」(静岡県浜松市、遠鉄観光開発㈱経営)は現在進めている大幅リニューアル計画により名称を「浜名湖パルパル」と変更し、その第一期工事がこのほど完成、七月十九日に第一期リニューアルオープンした。

同園は一九五九年に開園し、九一年には六十一万人の入園者を数えたが、その後減少し近年は四十四万人前後を推移している。このため入園者数の増加と観光地としての話題づくりを狙い、九六年から五ヵ年計画で約八十億をかけて段階的に園内の大改装を進めてきたもので、泉陽興業の高殿修部長が全体のプロデューサーとなっている。

今回第一期として約五十億円を投資しエントランスゾーンを新しくしたもので、従来の建物を撤去して新築し、隣接して新遊園施設ゾーン「遊具広場」を設置。この新ゾーンの敷地面積は約一万六千平方㍍ある。

「遊具広場」は遊園施設ゾーンで、すべて同園が直営。うち日本初登場のトーゴ製「メガコースター」がメインとなっている。同機は公募により「四次元」と名付けられ、コース全長九百㍍、最高部の高さ三十四㍍、最大下降角度六十度、最高時速八十二㌔㍍のもので、コース途中にハートトライロール、ツイストダイブなど独特の形状の部分があるのが特徴。米国「シックスフラッグス・グレートアドベンチャー」に設置されているものと同じタイプ。四人乗り車両の五両連結で定員二十名を一編成とし、二編成で運転。所要時間一分二十秒。利用料金八百円。

このほか新ゾーンに設置された遊園施設は次のとおり。

「スーパーボール」=アメフトをモチーフに、ヘルメットをデザインした四人乗りのキャビン十台を乗せた舞台が、高速回転しながら大きく傾斜するもの。キャビン自体もスピンするスリルライド。[illegible]イタリアのザンペルラ社製で、サノヤス・ヒシノ明昌が納入。

「ミキサー」=十二人乗りキャビン二つが、二段階のアーム回転により複雑な宙返り運動をするスリルライド。利用料金四百円。「バルーンレース」=気球をデザインした乗物が回転しながら上昇後、傾斜するもの。定員三十二名。利用料金三百円。以上二機種ともザンペルラ社製で、泉陽興業が納入。「アストロジェット」=カプセル揺動型の映像[illegible]同園の従来の遊園施設ゾーンから移設したもので、サンアップが新ソフトを納入。利用料金三百円。

また新コースターのコース下部にゴーカートを設置。これはミゼッティ工業製で、三百四十㍍のコースに約十台のゴーカートを設けた。利用料金は三百円。

なお第一期工事の中で四月下旬にすでにオープンした施設が二つある。一つは「ロトシェイク」。同機はザンペルラ社製で泉陽興業を通じて導入。アーム先端の座席が、アーム回転とともに前後へ動きをするもの。定員四十二名。利用料金五百円。もう一つはコロシアム風の「イベントステージ」で、千人を収容しキャラクターショーやライブコンサートなど各種催しを行なう。

新築された建物は二階建てで(延べ床面積約四千九百平方㍍)、委託運営によるカプコンのゲームフロア「プラサカプコン」を中心に、映像シミュレーター、物販店やレストランなどがテナントとして入っている。

「プラサカプコン」は子ども向けの一階と大人対象の二階の二フロアで運営し、計約二百台のAM機を設置。

映像シミュレーターはイマジンジャパン運営の「DMS」(定員四十名)が設置されている。利用料金六百円。

同園では第一期に続き来年は従来の遊園施設ゾーンにも改装を加え、急流滑りやファンハウス、地中海の街並みをイメージしたダウンタウンなどを新設する予定。

今回の第一期リニューアルで初年度入園者数を五十五万人に増加させ、五ヵ年計画が終了する二〇〇〇年には年間七十万人を見込んでいる。

上の写真は「浜名湖パルパル」の新エントランスゾーンの建物、下はカプコン運営ロケ「プラサカプコン」の店内のようす

「浜名湖パルパル」の日本初登場コースター「四次元」(上)と「ミキサー」(下)のようす

(8めん下からの続き)

作動時間一分二十秒。利用料金三百円。以上三機種はいずれも川鉄商事を通じて導入。

「ベテランカー」=センターレール走行式クラシックカー。コース一周二分三十秒。利用料金三百円。タップス製。

「アンデルセンシアター」=座席全体が回りながら四つの童話を演じるハイテクショーを楽しむ劇場。所要時間十六分。「ミラクルファンタジー」=北欧神話を内容としたCG画像による映像シミュレーター。所要時間四分三十秒。以上二機種は利用料金五百円。いずれもソフトはイマジカ、前者の装飾関係は丹青社、後者のハードは三菱重工業がそれぞれ担当した。

「ラインエイト」=デンマークの路面電車をモデルにした園内周遊バス。定員十六名。利用料金三百円。小松リフト製。

AM機コーナーはアーケードゲーム機約二十台、占い機約十台、定置型乗物機七台を設置した「ジョーカーハウス」と、カーニバル機四種類を設置した「カーニバルストリート」があり、いずれもサノヤス、ヒシノ明昌が納入、同園が買い取り直営となっている。

入園料は大人二千円、中高生千七百円、小学生千円(午後五時以降は半額)で、当日中なら再入園もできる(遊園施設などのチケットは後日も利用可能)。営業時間は平日十—二十時(土日曜や夏休み中は九—二十二時)で、十一—二月の間の平日に計二十五日休園する。スタッフ数は社員二百二十人とアルバイト二千人を擁し、交代で従事している。

なお同社ではデンマークのチボリ公園にロイヤリティとして年間五百万円を支払っていくことになっている。

右の写真は岩や壁面に人形や動物の一部を装飾した「カーニバルストリート」のようす

右はチボリ湖に浮かぶ「レイクボート」。向こう岸に見えるのは「スカイウェーブ」

上の写真はゲームコーナー「ジョーカーハウス」の外観、左は庭園の中をゆっくり走行するセンターガイドレール式の「ベテランカー」

大阪・新世界に立体複合遊園地が入園無料でオープン

「フェスティバルゲート」“海底の古代都市”テーマ

泉陽が遊園施設、アトラクションを一括担当
セガ社は直営ゲーム場「セガワールド」開設

遊園施設と商業施設を建物の内外に配置し一体化した新形態の都市型立体複合遊園地「フェスティバルゲート」が、大阪・浪速の新世界に七月十八日オープンした。

これは東洋、三井、中央、日本の信託銀行四行の連合体が、通天閣のすぐ南側にある大阪市電霞町車庫跡地に土地信託事業として約三百億円をかけて建設したもの。

二万四千平方㍍の敷地を、複合遊園地のAゾーン、温泉とプールのBゾーンに大きく分け、Aゾーンは信託四行が設立したフェスティバルゲート㈱（本社大阪、興梠一生社長）が運営する「フェスティバルゲート」、Bゾーンは処分型で買い取った㈱阪神住建（大阪大阪、岩崎平成社長）運営による「スパワールド世界の大温泉」となっており、両ゾーンの運営会社は異なる。またAゾーンは入場無料で自由に出入りできるが、Bゾーンは入場料が必要。

Aゾーンのフェスティバルゲートは地下一階、地上八階建ての建物で、二階中央から上が吹き抜けとなっており、遊園施設やアトラクションが飲食・物販店などと混在する形で配置され、とくにローラーコースターは建物全体の内外を縫うように設置されているのが大きな特徴。

全体のテーマは“海底に沈んだ古代都市”で、四階までを海底とし、五階が海上で波をデザインしており、さらに各階で異なる装飾が施されている。遊園施設など各施設もそのイメージに合わせた装飾となっている。

遊園施設関係全体は泉陽興業㈱が総合プロデューサーとなり、十八施設を配置。うち十六施設は同社が販売、施工し運転管理を担当。二施設はイマジンジャパン㈱と三福商事㈱がそれぞれ委託営業している。またこれとは別に、セガ社がテナントとしてゲーム場を運営している。

泉陽が担当している施設は次のとおり。

「テルビス・ザ・コースター」＝全長七百五十㍍、最大傾斜角度五十度のコースを、定員四十八名の車両が最高時速百㌔㍍で疾走するローラーコースター。二編成で運転。利用料金七百円。

「クロノス」＝ゴンドラが振り子運動と宙返りを繰り返す絶叫マシン。外部から見える正面ゲートの三階に設置。定員三十二名で利用料金四百円。

「カーレントデンジャー」＝定員四十名の“ロックンロール”タイプ。利用料金三百円。

「ゴーストプリズン」＝立体音響システム搭載のダークライド。コース全長約七十㍍。六人乗りライドを十一台運転。利用料金五百円。

「マーメイドカルーセル」＝イルカやペンギンを配したメリーゴーランド。定員二十八名。利用料金三百円。

「エキドナの洞窟」＝ダークライド型シューティング施設。全長七十㍍のコースを進みながら、怪獣などの標的を赤外線銃で狙撃。定員八十名。利用料金五百円。

「占いラビリンス」＝ダークライド型占い施設。全長六十㍍のコース途中の各場面で、二人乗りライド内蔵の画面による質問に答え、最後に結果をプリントアウト。定員二十二名。利用料金五百円。

「サイクルモノレール」＝コース全長百三十㍍。二人乗りライド十台設置。利用料金二百円。以上はすべて泉陽製。

「メビウスループ」＝だ円形の枠コースの内側を四人乗りライドが走行するとともに、コース全体が宙返り回転するスリルライド。定員十六名。利用料金四百円。米国ラーソン社製。

「ドラゴンコースター」＝全長六十五㍍コースのミニコースター。定員十二人。利用料金三百円。

「ディノジェット」＝恐竜をデザインした回転式施設。定員十二名。利用料金二百円。「アエロプリオ」＝気球をモチーフにした回転式施設。定員六十四名。利用料金三百円。以上三機種はいずれもイタリアのザンペルラ社製。

「テオスの塔」＝高さ五十三㍍のパラシュートタワー。定員二十四名。泉陽が日立造船と共同で施工したもの。

以上はすべて泉陽が担当。またバッテリーカーコーナー、カーニバル機十種類を設置した「ダウンタウン」も同社が担当。

委託運営は次の二施設。

「ザ・ラストアドベンチャー」＝時空を超えた冒険旅行がテーマの映像シミュレーター。ハードは三菱プレシジョン、映像ソフトは米国ショースキャン社製で、イマジンジャパンが運営。「オスマン帝国の秘宝」＝映像や造形などによる演出シーンの中を歩いて進むファンハウス。所要時間約十分。利用料金七百円。三福商事製で同社が運営している。

さてセガ社運営ゲーム場は六階にある「セガワールド」で風営八号店。フロア面積約二千平方㍍に二種類のアトラクションと二百二十台のAM機を設置。

アトラクションは「ジョイポリス」にも設置されている立体音響施設の「マーダーロッジ」（定員八名、所要時間二分三十秒、利用料金六百円）と、偏光メガネ使用による立体映画館「3Dバーチャルワールド」（定員三十二名、利用料金五百円）。後者はメディアアミューズ製で、ソフト（四種類上映）はビジュアル・サイエンス・ラボラトリーズ（VSL）開発によるもの。

AM機は種類によりコーナー区分され、TVゲーム機とメダルゲーム機各五十台を中心に配置。またAM自販機二十台を休憩スペースとともに設置した「メイキング倶楽部」コーナーもある。同ロケでは年間売上げ六億円を見込んでいる。現在一日平均二千人が来場しているそうだ。

フェスティバルゲート全体の目標は年間来場者五百万人、売上げ百二十億円。オープン二十三日目で百万人の来場者を数えるほどの盛況ぶりとなっている。

営業時間は午前十時から、遊園施設は午後十時（一部は午後九時）まで、セガ社ロケと飲食店は午後十一時まで、物販店は午後十時までで、年中無休となっている。

なおBゾーンの「スパワールド世界の大温泉」の中にもゲームコーナーがあり、これはタイトー運営による「セイタイトー・スパワールド」で風営八号店。営業面積は約八十五平方㍍。このほかウォータースライダーや造波プールなどを設けた「アミューズメントプール」、世界各地の温泉風呂などがある。入場料制で大人二千七百円、小人千五百円。二十四時間営業となっている。

左の写真は絶叫マシン「クロノス」のようす。正面ゲート三階のテラス部分に設置されており、外部へのアピール効果も高い

右の写真は「フェスティバルゲート」の吹き抜けの一部で、建物内外を巡るコースターや「テオスの塔」（正面）など

上の写真はライドが内側を走行し外枠が宙返りする「メビウスループ」、下はイルカやペンギンに乗る「マーメイドカルーセル」

左は四階の屋外部分に設置された回転式遊園施設「アエロプリオ」のようす

左は五階の屋外部分に設けられた「ロックンロール」タイプの「カーレントデンジャー」

右の写真はダークライド「ゴーストプリズン」の入口部分

上は「エキドナの洞窟」の一場面

左の写真は「テルビス・ザ・コースター」のホーム（五階）で車両のようす

左はパラシュートタワー「テオスの塔」の乗降部分（三階）のようす

左はダークライド式占い施設「占いラビリンス」の入口部分にて

左の写真はファミリー向け乗物機を設置した五階屋上「キッズランド」

上下の写真はいずれもセガ社運営ロケ「セガワールド」のようす

ゲーム音楽CD、ナムコがエクストラ版で
SNK、カプコン、フェイスも

業務用TVゲームの音楽CDとして、ナムコ「鉄拳3」、SNK「キング・オブ・ファイターズ（KOF）97」、フェイス「マネーアイドル・エクスチェンジャー」がいずれもポニーキャニオンから、またカプコンの「バトルサーキット」と「ヴァンパイアセイヴァー」がビクターエンタテインメントから、それぞれ発売となった。

「鉄拳3」はCDエクストラ仕様で、マッキントッシュまたはウィンドウズ対応パソコンのCD－ROMドライブでの再生により、同ゲームのCGムービーやキャラクター設定、開発者へのインタビューなどを画面で見ることができるもの。ナムコが制作し今後シリーズ化していく。価格二千八百五十四円で七月十八日発売。

「KOF97」は、オリジナルサウンド全曲とSEを収録したディスク1と、三十数人のキャラボイスのみを収めたディスク2の二枚組。価格千八百三十五円で八月二十日発売。

「マネーアイドル」は作曲者のアレンジによるイメージコレクションとともに、オリジナル曲、キャラのボイス、SEなどを収録。価格千五百二十九円で五月十六日に発売となった。

「バトルサーキット」はオリジナル曲に加え、キャラ紹介、ボイス、SEなどを収録。サウンドは八〇年代的なイメージで作られている。価格二千二百五円で、七月二日発売。

「ヴァンパイアセイヴァー」は、キャラよりもステージを重視したサウンドを中心に、未使用ボイスやSEなども収録した二枚組。価格三千二百五十五円で、八月二十一日発売となる。

ROUND TRIP RV™

超！ネオジオ、登場。

HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
大阪特機事業部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)6150 FAX.06(338)9506
東京販売部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌販売 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台販売 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋販売 〒465 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
広島販売 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
高松販売 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡販売 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

ORIX Baseball Club

ネオプリントスペシャルオリックスブルーウェーブバージョン

イチロー選手をはじめ、田口選手、星野投手、仰木監督など、人気スターが勢揃い！ 話題集中まちがいなしの新フレームの登場です。

「3重合成」+「2重撮影」
2つの撮影モードを搭載した
シールベンダーの決定版。

リピート率を上昇させる！ フレームと背景をミックスする「おすすめモード」と、2つのポーズを1枚のシールにする「アレンジモード」を搭載。

©BW

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

業務用TVゲームの "並行輸入" 米国で再燃
セガ・ゲームワークス社とセガ社が訴訟提起

米国のセガ・ゲームワークス社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、マイケル・モントゴメリー社長兼COO）と日本のセガ社は六月二十四日、カリフォルニア州のワールドワイドビデオ社（本社サンディエゴ、ブラッド・ブラウン社長）とパクマン・アーケード社（本社パサディナ、エドワード・ローイ社長）がセガ社のTVゲーム機「ハウス・オブ・ザ・デッド」を並行輸入したのはセガ社の著作権を侵害したことになる――との訴訟をロサンゼルスにある連邦地裁に提出した。

米国ではTVゲーム基板「ダブルドラゴン」の並行輸入が著作権侵害になるかどうか、というレッドバロン社対タイトー・アメリカ社訴訟事件が八八―九〇年にかけて争われ、並行輸入されたTVゲームの設置営業は無断上映であり、著作権侵害となることが明らかとなった。これに対しTVゲームの並行輸入を合法化する動きが強まり、米国連邦議会は著作権法の一部を九〇年に改正、九一年十一月から九五年十月までの期間は合法化されることになった。そして九五年九月、並行輸入をめぐる業界内の争い（パラレルウォー）を終らせるため、メーカー／ディストリビューター協会のAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）と全米オペレーター協会のAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）が和解。TVゲーム機開発メーカーは「TVゲームを世界中でわけへだてないフォーマットで供給する」（日本では基板販売なのに米国では完成品販売しかしない、ということをしない）との確約をAMOAに提出した。それ以後米国でパラレルウォーは起こっていなかった。

ところが今回セガ・ゲームワークス社が問題にしているのは並行輸入の基板ではなく、セガ社「ハウス・オブ・ザ・デッド」のアップライト上部パネルである。ワールドワイドビデオ社は同ゲームのセガ社製輸出用キットを米国に輸入し、パクマン・アーケード社に販売したことを認めている。またパクマン・アーケード社はセガ社製「バーチャコップ」キャビネットにこれらセガ社製キットを組み込み、オペレートしていることを認めている。

セガ・ゲームワークス社のブルース・ナスバウム副社長は、（合法品か違法品か不明確な）グレイ商品を違法とするカリフォルニア州裁判所の先例を引き合いに出し、著作権侵害を強調した。またセガ社製品を北米および南米で独占的に販売する同社の業務用機器販売部門、ゲームセールスのアラン・ストーン社長は、九五年AMOAに提出した確約は、今回の訴訟を左右するものではないと説明している。

もちろんワールドワイドビデオ社とパクマン・アーケード社は、セガ・ゲームワークス社らによる今回の訴えを「著作権の乱用」とし、真向うから反論している。かれらによると「ダイハード・アーケード」（ダイナマイト刑事）あたりから、米国セガ社は完成品売りに絞り込んでおり、これが並行輸入を生む原因になったと説明している。

セガ・ゲームワークス社は今回訴えた二社以外にも、証拠が入手され次第同じように訴訟を起こす、との方針を明らかにしており、パラレルウォーが再び開始される見通しとなっている（今回の訴訟は米国で詳しく報じられている）。

ウィリアムズ・ピン 中世騎士テーマ
「メディーバル・マッドネス」

米国WMSインダストリーズ社のフリッパー部門、ウィリアムズ・エレクトロニクス社（本社シカゴ）は七月、ウィリアムズブランドの新作フリッパー「メディーバル・マッドネス」を出荷した。

これは中世の騎士道をテーマにしたもので、貴族の娘を助けるため、ドラゴンや伝説上の巨人と闘かい平和をもたらすという筋書き。ヒット作「アタック・フロム・マーズ」（火星からの襲撃）を作ったチームが開発した。

プレイフィールドは正面奥の悪魔に占領された城を攻略していくよう設定されており、城の入口手前の地面から巨人が姿を現わす。フリッパーは米国市場でも落ち目だが、この新作で"復興"を狙う、としている。

Williams' "Medieval Madness"

フランスTiLE LBE展に関心
米国からTEAも積極参加

TiLE

映像シミュレーター分野の展示会／セミナーとして注目されている欧州のTiLE97が、六月二十四―二十六日、フランスのストラスブルグで開かれ、一段と充実した。英国の展示会社、アンドリッチ・インターナショナル社が主催するもので、今回が六回目。これまではオランダのマーストリヒトで開かれ、今回開催地を変更した。

TiLEの正式名称は「トレンド・デザイン・テクノロジー・イン・レジャー&エンタテインメント・アトラクション」と長いが、基本的には据え付け型ないし建物自体がアトラクションとなるLBE（ロケーション・ベースド・エンタテインメント）の最新の開発方向を探る、という業者向けの催し。もちろん一般公開などされない。

TiLEは展示会とセミナーで構成されており、今回もショースキャン社、トムソン・エンタテイメント社、SimEx社など映像シミュレーターメーカーを中心に六十社が出展し、新傾向など披露した。展示スペースは前年に比べ一八%増だったとされている。

これに世界各国から前年比三〇%増の二百八十人の登録業者、それに出展社ら百人以上が参加した。一般入場の場合の何万人という数字に比べ著しく少ないが、これこそ専門業者のための展示会／セミナーであることを示している。

今回はとくに英国ロンドンの「ミレニアム展」、スイスの「エキスポ2001」を意識したものになった。また米国で四年前に設立されたTEA（テーマド・エンタテイメント・アソシエーション）が、TiLE97に代表団を派遣し、TEAを強くアピールした。

室内児童遊戯の 米国DZ社が 再スタートへ

米国各地に二百八ヵ所の室内児童遊戯場を経営しているディスカバリーゾーン（DZ）社が七月二十九日、米国破産法第十一条（チャプターイレブン）の手続きを終え再建されることになった。同社は九六年三月、同条の手続きを申請し事実上倒産していた。

これはニューヨークにある投資会社、ウェルスプリング・アソシエーツ社を中心とするオーナーグループが、新たに一億ドルを投資し再建することを決めたもの。新社長兼CEOに、シックスフラッグス・テーマパークやタイムワーナー社の重役を務めたことのあるスコット・パーンスタイン氏を起用、新たな展開を図ることになった。

当面はDZブランドを背景に「ファンセンター」チェーンに力を入れることになっており、このため九七年中に二千万ドルを投資する予定。

AMOAが経費削減 事務局員半分に
機関紙「ロケーション」休止

AM機の全米オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ）は六月中旬、事務局員の削減を含めた経費の大幅カットを決めた。これにより従来八名だった常勤職員は半分の四名に減ることになった。

退職する四名には、広報担当のフレッド・ニュートン氏も含まれているが、同氏はAMOAで十三年間も勤めてきた。協会の機関紙「ロケーション」は、七月号を最後に発行を打ち切る。またこれ以外にも大胆な経費削減が進められる、とされている。

AMOAの事務局は協会事務局専門会社のスミス・バックリン・アソシエーツ社に委託されており、年間五十万ドルかかっているが、これは削減できない。昨年までAMOAの予算は年間百七十万ドルで、いざという時のための準備金が百万ドル以上あるとのこと。

International Trade Show

Show	Date
Asian Amusement & Int'l Theme Park Expo (Singapore)	Aug. 27-28
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-26
LIW'97 (Birmingham, UK)	Sep.30-Oct.1
FER-Interazar'97 (Madrid, Spain)	Oct. 1-3
EELEX (Moscow, Russia)	Oct. 5-7
AL Preview (London, UK)	Oct. 8-9
World Gaming Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
ENADA'97 (Rome, Italy)	Oct. 16-19
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
AMOAQ (Gold Coast, Australia)	Nov. 7-8
Asia Amusement Machine Show (Singapore)	Nov. 14-16
IAAPA'97 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 19-22
GTI'97 (Taitung, Taiwan)	Nov. 28-30
Forainexpo'97 (Lyon, France)	Dec. 9-12
Amuse World'97 (Seoul, Korea)	Dec. 17-20
1998	
Interschau'98 (Nurenberg, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'98 (London, UK)	Jan. 27-29
AOU Expo'98 (Chiba, Japan)	Feb. 18-19

話題のマシン

「ハイパーネオジオ64」のCGドライブ

往復コース走行

SNKの「ラウンドトリップRV」

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、新64ビット基板「ハイパーネオジオ64」の第一弾となる同社初のCGドライブゲーム機「ラウンドトリップRV」が、九月中旬発売となる。

これはワゴンやトラックタイプなど実在のRV（レクリエーショナル・ビークル）車によるカーレースで、世界各地の一般道路を走行。コースは一本道を往復するものだが、往路と復路で当然カーブや坂道などが異なり、対抗車も現れるという新しい要素を加味。画面は後方斜め上からとドライバー視点のいずれか選択。車種（四種類）とATまたはMT、初級、中級、上級を選択。制限時間内にゴールをめざす一人用"チャンピオンシップ"、四人まで同時通信プレイの"トライアル"の二つのモードを設定。路面状態やカーブでの反応を伝えるリアクティブハンドル採用。BGMも切替え可能。一人用コックピット型キャビネットで価格未定。

ラウンドトリップRV

TVゲーム「イライラ棒」

トラックボールで

ザウルス開発、SNKから発売

㈱ザウルス（本社東京、田中信之社長）開発のアップライト型TVゲーム機「ウルトラ電流イライラ棒」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から八月二十五日発売となる。

これはテレビ朝日の番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」のアトラクションをTVゲーム化したもので、㈱タカラの企画によりザウルスが製品化した。電極棒の微妙な操作感覚を表現するためトラックボールを採用したほか、TVゲームならではのコース設定、ミスした時に音響やランプ点灯とともにブラウン管の下部から空気が吹き出す演出があることなどが特徴。

コースは難易度が異なる三種類。途中に時間制限があるチェックポイントを設定。ボタンとの併用でコースの先をスクロール画面で見ることができる。ゲームは電極棒の持ち本数制（標準二本）。コースクリアで一本追加。価格八十七万六千円。なお今後新コースをROMカセットで供給する。

ウルトラ電流イライラ棒

プライズゲーム機

両手で剣を挟む

メトロ「疾風!!真剣白刃取り」

㈱メトロ（本社大阪、金光徳哲社長）から、プライズゲーム機「疾風!!真剣白刃取り」が五月下旬発売となった。

これは文字通り素手で相手の剣を挟んで受け取る真剣白刃取りをモチーフにしたもので、反射神経を試すゲーム。

ボックス内で侍の人形が剣を上段に構えており、その前に左手と右手を模したアームがある。また外側の操作部分にも大きな黄色い左手と右手が約二十㌢離して設けられ、これがボックス内のアームと連動している。

プレイヤーは、侍が剣を振り降ろした瞬間に両手で黄色い手をスライドさせて合わせ、剣を挟み止めると巻物が広げられ「お見事」と表示。練習と本番の二回挑戦し、本番で成功すれば景品カプセルが払い出される。OP価格五十九万八千円。

疾風!!真剣白刃取り

回転し往復走行

朝日の「Uターントーマス」

朝日エンジニアリング㈱（本社徳島、佐原十郎社長）製定置型乗物機「Uターントーマス」が、同社と㈱バンプレストから九月上旬発売となる。

これはレール走行式と回転式の要素を加えたもので、"きかんしゃトーマス"のキャラをデザイン。

約三㍍の直線レールを数回往復するもので、折り返す時に車両がUターンし、最終直線コースは回転しながら戻る。ボタンで汽笛とキャラの音声が出る。作動前にキャラカードが払い出される。車庫のパネルもセットする予定。OP予価百八十八万円。

Uターントーマス

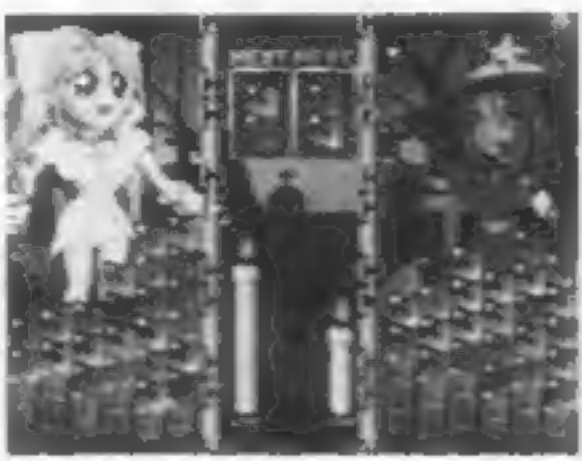
話題のマシン

「SSV」の落下パズル

独特の技も使う

ビスコ「モンスタースライダー」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、TVパズルゲーム「モンスタースライダー」が八月下旬発売となる。

これは家庭用ソフトメーカーのダットジャパン㈱開発による「セガサターン」用の同名ソフトを、許諾によりビスコが業務用に移植したもので、「SSV」基板を使用。落下ブロック（計八色）の同じ色を三つ以上並べて消すゲーム。八方向レバーと三つのボタンを操作。

左右二分割画面で、一人用はコンピューターと、二人用は2P側との対戦で、計十五人のキャラから一人選択。キャラにより使う技が異なるのが特徴で、相手のレバー操作方向を左右逆にしたり、フィールドを真っ暗にしたり、ブロックを固定してしまうなど独特の技（スペシャルブロックを消すと使える）を設定。また相手画面へ送り込み連鎖消しなどの邪魔をする"ガイコツ"もある。ブロックが最上部まで積み上がるかライフのろうそくが消えるとゲーム終了。基板価格十四万八千円、サブ基板十万八千円。

モンスタースライダー

「モデル2」使用CGドライブゲーム

ドリフト重視で

ジャレコの2P「オーバーレブ」

オーバーレブ

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、セガ社「モデル2」基板を使用したCGドライブゲーム機「オーバーレブ」が、九月発売となる。

これはカーブでのドリフト走行を主体としたもので、カーブの多いコースを設定しており、ゲーム中にタイヤのきしむ音が大きく鳴り響く。コースは渋谷の市街地、箱根の峠、東京・有明のベイエリアの公道と筑波サーキットの四種類。

各コースを規定順位以内でゴールし順にクリアしていく"チャレンジカップ"と、一コース周回制で時間内に設定ラップ数をクリアする"タイムアタック"の二つのモードがあり選択。車種は性能が異なる四種類のほか、上級者向けスペシャルカー三種類があり、ボディーカラーやAT、MTも選択可能。画面視点は四種類設定。通信機能搭載の二人用で価格未定。

顔写真シールプリント機

ペンで絵かきも

コナミ「プリプリキャンバス」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、シールプリント機「プリプリキャンバス」が七月発売となった。

これはシールに絵や文字を自由にかき込めるお絵かき機能付きで、操作はすべてタッチペンで行なう。またシールは一シートに四分割サイズ二枚と十六分割サイズ八枚がプリントされる。

お絵かきは液晶画面周囲に表示されたトレイから、太いペンと細いペン、十二種類の色、消しゴムを使って画面上にかく。また花などのイラスト（計二十四種類）も加えられる。お絵かきタイムは三十秒単位で設定可能。

また内蔵フレームは三十六種類とスペシャル六種類を設定。顔写真撮影用の大きなミラー付き。プリント時間は二十六秒。シールは一ロール二百枚のプリカット紙使用。OP価格八十九万八千円。

プリプリキャンバス

「スゥーニィービィー」

多機能シール機

メイクソフト製、メディアから

㈱メイクソフトウェア（本社大阪、山本廣社長）製シール機「スゥーニィービィー」が、メディア商事㈱（本社大阪、柏信行社長）から七月下旬発売となった。

これは多彩な機能を搭載した顔写真プリント機。連続十六回撮影で表情とフレームがすべて異なる十六分割シール作成、持ち込みイラストや立体物などとの合成や、合成の際の違和感をなくすボカし、合成部分の透明および半透明化、拡大と縮小、またカラーと単色、シールの横長と縦長、文字メッセージ、日付入りなどの選択、二百種類以上の内蔵フレームの日替わり提供などが特徴（本紙前号参照）。価格百三十八万円。シール二百枚OP価格一万六千六百円。

スゥーニィービィー

矢飛圓方

思考学〈続々〉

「ボーッ」としている時間。時間については大森荘蔵の考え方をみてきたが、大森荘蔵に学んだ中島義道が『「時間」を哲学する』で時間論を要約紹介している。

『「時間」を哲学する』は講談社から出版されている新書である。

中島義道の時間論の焦点は時間の中でも〝未来〟に結ばれている。ふだん私たちがなんとなくおもっているような〝未来〟は、考えをすすめてゆくとそういうものはないというのである。私たちはあくまでも無自覚にそれがあるとおもい続けているのだが、実際にはそれはある場合もあるし、無い場合もある。

――私が言いたいことは、未来の出来事はあらゆる意味で現在われわれから隠されている。それは現在知覚出来ないのみならず、じつは感じ、考えることさえできないのだ、ということなんです――

医師であり作家でもある南木佳士は、中島義道の「未来はどこからも来ない」とする明快な考え方は二重の意味で救いになったという。

――まずは予期不安におびえる小心者にとって、おびえるべき未来などないのだと論されると、真に深い安堵感を得られた。次に、余命いくばくもないと診断された末期癌の患者さんと、彼を診る立場の一見健康そうな医者も、本当のところは未来のなさという意味では平等なのだと解釈できて、「死を看取る」などと肩に力を入れていた自分が愚かな道化役者にすぎなかったのだとよくよく納得できた――

南木佳士は中島義道の時間論を見るまで、もっと範囲を拡げるならば一般的な読書が出来るようになるまでの一、二年の間、つよい自律神経失調症に襲われ殆んど人間らしい暮らしを送ることが出来なかったようだ。廃人の生活を送ってきた人である。

――月に四、五人の死者を看取るすさまじい暮らしの中で、滅んでゆく者ばかり見ていると、自分の視点も限りなく死者のそれに近づいて行く。これは危ない精神状態だなど思っていたら、やはり、あらかじめ約束されていた不幸のように、大いなる不安発作を伴う自律神経失調症にみまわれてしまった。抗うつ薬や精神安定剤の力を借りながらなんとか持ち直してきてはいるのだが、再び発作が起きるのではとの、いわゆる予期不安はいまだに胸の内でくすぶっている。死と太陽は見つめ続けてはいられない、と言われるが、まさにそのとおりだった。白衣を着て、これも仕事の内だから、などとたかをくくって死にゆく人たちとばかり付き合っていたら、己の生きて立つ足場があまりにも頼りなく感じられてしまい、存在することそのものへの不安という得体の知れないおんぶお化けに取り憑かれてしまった。病状の強かった一、二年の間は書くことも読むこともできないでいた――

人事を尽してしまえば後は天命を待つのみである。それを知っていなければボーッとしている時間などを持つことは出来ない。また逆にボーッと出来ない場合には、神経を病んでいることに他ならない。しょせん人は人である。神の領域（不可知な領域）にまで手を伸ばそうとするから火傷をしてしまう。

マルクス・アウレリウスは千八百年前にやはりボーッとした時間を過す中で『自省録』を著した。

――人間には人間的でない出来事は起こりえない。牡牛には牡牛にとって自然でない出来事は起こりえない。葡萄の樹には葡萄に自然でない出来事は起こりえない。また石にも、石に特有でないことは起こりえない。かように、もし各々のものにおきまりの自然なことのみ起こるならば、なぜ君は不満をいだくのか。宇宙の自然は君に耐えられないものはなにももたらさなかったではないか――

大昔も今も、まったく同じように、いくらあくせくもがいても結局は人間には人間的でない出来事は起こりえないのである。

人間に人間的でないことが起こるとしたら、それは〈不可知な領域〉を侵犯しようとした人間の仕業である場合のみである。

ずっと話題にのぼり続けている神戸のさる少年の場合にも、今神戸の教育界でとりあえずすぐ出来ることは、〈不可知な領域〉への侵犯を行ったことに対してきっぱりと責任をとって、兵庫県の教育長、神戸市の教育長、少年が通学していた中学の嘘つき校長（教師の暴力事件はありませんとあれだけはっきりと言明していたくせに、次の機会には九件もあったと言った）などが今すぐに辞職することである。

元来教育の本旨とはそういうものであったはずだが、社会全体の腐敗堕落の状況の中で責任者が責任をとらずに居直っているのは非常によくない。

次官などの高級官僚や超大企業の社長、重役が逮捕され拘置所に送りこまれる車の中で、一向に悪びれもせずにむしろ堂々と面をあげているのと同じように、「深く広く慎重に対処の仕方については時間をかけてじっくりと考えをすすめてゆきたい」とかのような寝言を、事件が起きる度に滔々とくりかえしているだけであるのを、誰が本気で理解してくれるとおもっているのであろうか。

ああいう人種は〈ボーッ〉としたこともないのであろう。正気な人にしか〈ボーッ〉とすることは出来ない。

南木佳士が神経を病んだ理由は明らかである。

もともとは〈不可知な領域〉であるべき領域を人間の身でありながら侵犯してしまったからである。平等に人間にはすべて死という未来しかないという必要十分条件を課せられている存在にとっての「時間」について、人間は誰しも無意識のうちにそういう暗い絶対が支配する終着先の未来についてまでは考えをすすめないようにして生きていて、その中で至福の時間である〈ボーッ〉としている時間にもひたったりしている。それを医師は一方的に相手が患者という弱い立場であるのをいいことにして、後何年とか何カ月とか何日しかもたないという告知をする。告知をうけた患者の反応は一様に同じである。身辺の整理にとりかかる。もう告知をうけてから死ぬまでの間に〈ボーッ〉とすることが出来なくなってしまう。〈ボーッ〉とする時間がもてない生活なんてもはや人間らしい生活ではなくて、強制的に神経の病を惹起され強迫観念に追われるように後から肩をおされ、気がつくと死について想起しているという状況に陥ってしまっている。告知はしない方がいい。

そういうことがないように、死の直前まで本人がうすうす動物的な勘により死を知るようになるまでは、病人ではないけど未来は全くない健康な人と重い病いの人とを、死刑の宣告よりも残酷な告知などをせずに、同じ条件の中で生きてゆけるようにした方がいい。告知によって奪われるかもしれない〈ボーッ〉としている時間を人工的に奪ってしまわないように。〈続〉

SEPTEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	7.84
❷	–	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	7.80
❸	–	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター（カプコン） Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Capcom)	7.33
4	2	バーチャストライカー　2（セガ社） Virtua Striker 2 (Sega)	7.05
5	4	Ｇダライアス（タイトー） G Darius (Taito)	6.17
6	3	ヴァンパイアセイヴァー（カプコン） Vampire Savior (Capcom)	6.11
7	6	ダイナマイトベースボール97（セガ社） Dynamite Baseball '97 (Sega)	5.90
8	5	子育てクイズマイエンジェル　2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	5.89
❾	–	麻雀学園祭（メイクソフトウェア） Mahjong Campus Festival* (Make Software)	5.67
10	7	ギャルズパニック　S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	5.41
⓫	12	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.28
⓬	13	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.15
13	10	Ｘメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	5.13
⓮	29	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	5.10
⓯	23	マジカルドロップ　Ⅲ（データイースト／ＳＮＫネオジオ） Magical Drop 3 (Data East/SNK)	5.00
16	15	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.93
⓱	24	パズルボブル　3（タイトーＦ3） Puzzle Bobble 3 (Taito)	4.68
18	14	ストリートファイター　Ⅲ（カプコン） Street Fighter Ⅲ (Capcom)	4.67
⓳	30	ぷよぷよＳＵＮ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	4.65
⓴	31	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.64
㉑	25	ストリートファイター　EX（アリカ／カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	4.62
22	19	ストライカーズ１９４５（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	4.56
23	18	ＶＳネットサッカー（コナミ） VS Net Soccer (Konami)	4.43
24	20	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	4.38
25	17	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.36

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	8.56
2	2	電車でＧＯ！（タイトー） Go By Train [Densya de Go!!] (Taito)	7.74
❸	–	ロストワールド（SD／DX）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	7.60
4	1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	7.32
❺	–	サイドバイサイド　2（2Ｐ）（タイトー） Side By Side 2 (2P) (Taito)	6.60
6	4	ときめきメモリアルおしえてユアハート（コナミ） Tokimeki Memorial — Tell me your Hart* (Konami)	6.44
7	3	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	6.42
8	5	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	6.17
9	7	アルマジロレーシング（ナムコ） Armadillo Racing (Namco)	6.00
10	10	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.62
⓫	12	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.15
12	6	スカッドレース（セガ社） Scud Race [Sega Super GT] (Sega)	5.09
⓭	18	クイズドレミファグランプリ　3（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	5.08
14	14	マジカル頭脳パワー（セガ社） Magical Cyber Power (Sega)	5.07
⓯	19	アルペンレーサー　2（DX）（ナムコ） Alpine Racer 2 (DX) (Namco)	4.92

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	ＮＢＡファーストブレイク（ミッドウェー／タイトー） NBA Fastbreak (Midway/Taito)	5.50
❷	4	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.75
3	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.50
❹	5	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.43
5	1	ジャンクヤード（ウィリアムズ／タイトー） Junkyard (Williams/Taito)	4.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	5	ネオプリント（ＳＮＫ） NEO Print (SNK)	7.29
2	1	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	7.23
3	3	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	7.08
❹	6	ギノウタイ（ナムコ） Ginoutai (Namco)	6.56
❺	7	セラージュ（ユージン／ナムコ） Cellage (Yujin/Namco)	6.00

Konami, Namco Refute To Join 2nd "AAMS"

It became clear on July 24 that the two major Japanese manufacturers, Konami and Namco, will not participate in the second "Asia Amusement Machine Show" (AAMS) to be held on November 14–16 in Singapore by the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA).

With entry to AAMS being free of charge, JAMMA expects the show to be visited by 15,000 players and traders over the three days. Rather than as a trade show for unveiling new games, it appears that the purpose of this "show" is to explore new markets in Southeast Asia (Singapore, this time) by stimulating players' interest in video games.

The aim of the AAMS which was held for the first time a year ago in Hong Kong, has been vague from the beginning but it was stressed that it should be a show for the trade. However on the first day of last year's show, it became clear that it was more aimed at players than at traders. Within JAMMA, this contradiction with the original purpose of the show was brought into question. However. it was concluded that the first "show" in Hong Kong had been a success and the next show would be held in Singapore. Namco pushed for the show to be held in Hong Kong again to let it grow as a genuine trade show but this was not considered. Therefore, as early as in January this year, Namco made clear its intention not to exhibit its products.

Meanwhile, Konami, which exhibited gaming machines at the first AAMS in Hong Kong in the expectation of markets for such machines in Southeast Asia growing, was also planning to exhibit such machines at this year's show. However, once the Singapore authorities explicitly prohibited the exhibition of gaming devices at any event open to the general public, JAMMA was obliged to hastily inform the exhibitors who were going to exhibit gaming devices that these devices could not be exhibited. As a result, Konami decided not to exhibit at the show.

At AAMS in Hong Kong, both Namco and Konami had occupied 25 booth units respectively, so that the number of booth units reserved for this year's show dropped by about 50 below. In this situation, Sega, Capcom and SNK decided to add about 25 booth units. In spite of this, the total number of booth units at this year's show will be only 170, 32 less than last year. Given this situation, Sega whose president assumes the position of JAMMA's president and Capcom which is responsible for overseas public relations, have asked other member companies to exhibit their products.

Companies intending to exhibit in Singapore and the number of booth units secured by them are as follows (figure in parentheses denotes the number of booth units secured at the previous show): Sega 45 (29), Capcom 30 (20), SNK 25 (10), Jaleco 10 (10), Taito 10 (15), Tecmo 10 (8), Sammy 6 (6), Human 5 (5), Ohira 5 (4), Data East 4 (5), K&U 4 (4), Banprest 3 (4), Yubis 2 (–), Asahi Seiko 2 (2), Sanwa Denshi 2 (2), River Service 2 (–), Token 1 (–), Coin Journal 1 (1), MaMa Top 1 (1). The number of exhibitors will decrease by 8 from 28 last year to 20.

CESA Establishes Home Video Code

Computer Entertainment Software Association (CESA) announced on July 15 that it had established an ethic code covering images in home video software. It is intended to be a de facto standard for home video game developers and to control expressions of pornography and violence.

In addition to this standard, CESA has instituted rules to dismiss members who violate these standards. CESA explains that the establishment of such rules will lead to the healthy development of home video software.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

SNK Launches "Live Tour 97"

SNK Corp., Osaka, has launched the event "Live Tour '97" in five Southeast Asian cities between July and October. The first event was in Seoul, Korea, on July 18–19 and the second one in Hong Kong on July 27. It will also be held on August 23 in Singapore, on September 7 in Jakarta, Indonesia, and in October in Shanghai, China.

Before now, SNK has held 4 similar events for "NEO GEO" players in Japan using the title "Live Tour". SNK decided to spread the event to Southeast Asia given the larger number of "NEO GEO" fans in the region and the release of the 64-bit CG video system "Hyper NEO GEO 64" in July in Japan.

At each event hall, a total of 50 game machines including "Samurai Spirit" and "Round Trip RV" for "Hyper NEO GEO 64" and "King of Fighters '97" and "Hazard Zone" for "NEO GEO" and the photo sticker machine "NEO-Print", were installed for players to enjoy free plays, etc. In Seoul, the event was visited by 6,020 people on the first day and 5,020 people on the second day, totalling 11,040 people. In Hong Kong, it was visited by 1,980 people.

"Among visitors are also "NEO GEO" distributors and operators. Having general players enjoy SNK's video games and photo sticker machines will surely benefit local distributors and operators," SNK explains.

Seta Announces Favorable Results

Seta Co., Ltd., Tokyo, posted ¥4,088 million in revenue, up 30.3% over the preceding year and ¥306 million in net income, up 22.4%, for the fiscal year ended May 1997. It was announced on July 17. There is no relation between Seta and Sega Enterprises.

A breakdown of revenue shows that home videos accounted for ¥3,348 million, up 65.1% over the preceding year, coin-op games ¥356 million, down 54.0%, medical information systems ¥167 million, up 128.7%, and others ¥216 million, up 111.1%.

Seta forecasts ¥4,742 million in revenue and ¥379 million in net income for the fiscal year to end May 1998. More than 90% of Japan's public companies adopt a settlement system in which the fiscal year ends in March. Seta is one of the few companies with the fiscal year ending in May.

USJ Appoints Four Officers

USJ Co., Ltd., Osaka, which is pressing forward with a plan for opening "Universal Studios Japan" in the spring of 2001, announced that it increased the company's capital from ¥7,000 million to ¥10,000 million, and also elected two officers each from Universal Studios and Rank Group in the UK (four in total) as officers of USJ.

From the Universal Studios side ¥787 million has already been invested, and this was increased to ¥2,147 million this time. Rank Group had not previously invested and its initial investment is ¥1,000 million. As a result, the investment ratio has become as follows: Osaka City 25.0%, Universal Studios 21.47%, Rank Group 10.0%, Sumitomo Metal 8.56%, Sumitomo Shoji 4.28%, Hitachi Dock 4.28%.

The four new officers are as follows: Bob Gault, president of Universal Studios Hollywood, has assumed office as vice president of USJ, Michael Cross, senior vice president of Universal Studios Recreation Group, as senior vice president of USJ, Steven John Goodwin, Rank Group, as part-time director of USJ, and Hiroshi Oka, representative of Rank Group resident in Japan, as director responsible for financial affairs of USJ.

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
イントロあてクイズ
アイドル育成ゲーム
発売間近!!
君だけのアイドルを育てよう!!
きらめきスターロード
♪イントロ倶楽部♪
AYUMI
一条寺 愛弓
サフリナ女学園
18才
9月5日
乙女座
A型
163cm
47kg
89/59/84
ピアノ
KAORI
橘 香織
洋蘭女学院
16才
10月11日
天秤座
A型
159cm
45kg
78/54/82
友達と遊ぶ
MISAKO
田辺 みさこ
若葉高校
17才
8月2日
獅子座
O型
161cm
46kg
83/58/83
アニメをみる
TG
CG画面による迫力のボスキャラ対戦!
君は生命の誕生を見る…
TAITO FX-1
Gダライアス
G DARIUS
TG
ハラハラ・ドキドキの新感覚メダルゲーム!!
炎のインベーダー
連チャン無制限!
確率変動あり!!
ラッキーポケットが開いたら、メダルをガン!ガン!入れろ!!
GM
最強・最速マシンの称号を
手にするのはどの車だ!
サイド バイ サイド エボルツィオーネ
SIDE BY SIDE 2 Evoluzione
TOYOTA NISSAN HONDA mazda MITSUBISHI SUBARU
GM
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1997
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
TG販売部/〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM販売部/〒243-04 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649
プログラマー、CGデザイナー募集中! 問い合わせ先 TEL.045(593)7100